

Sinclair
Spectrum
16K or 48K RAM

HUNGRY HORACE

from PSION
with MELBOURNE HOUSE

Load and run by typing LOAD "HORACE"

Hungry Horace is a machine language game for the Spectrum. You are Hungry Horace, intent on devouring everything in your path. Horace will move along the paths, bridges and tunnels of the park by pressing the following keys:—

UP: "Q" key
DOWN: "Z" key
LEFT: "I" key
RIGHT: "P" key

Each flower in the park that Horace eats scores 10 points. But beware of the park guards who are out to catch Horace and throw him out of the park. If Horace is caught 3 times he will not be allowed back in the park and the game will end.

There are several alarm bells in the park. If Horace can ring one of the alarms, the guards will panic and Horace can catch them and throw them out of the park.

Look out for when one of the guards drops his lunch of cherries or strawberries. You will score 100 points if Horace eats the guards' lunch.

The park is divided into several sections and in each part there is an exit leading to the next section. Horace does not need to eat all the flowers or reach the alarm before entering the next section. Each section of the park is harder than the one before.

3



HALLUCINOR:

Un nuevo planeta ha sido descubierto en el sistema estelar Spectrilia. Las medidas indicaron una existencia masiva de vida y condiciones atmosféricas y gravitatorias como en la tierra. El planeta ha sido señalado para colonización inmediata sujeto a limpieza por el equipo de robots Prelim-7484. Dijeron que era un trabajo simple, excitante pero no peligroso. Las cosas fueron bien los primeros meses. No habia mucho de lo que protegerse, si los nativos aparecian un rapido disparo de mi blaster los hacia escurrirse, pero tan pronto como el teleportal estuvo energizado, ellos atacaron, mis guardias trataron de pararlos pero eran demasiados...Y ahora solo quedo yo, mi circuito de control esta averiado. No puedo parar mis motores y lo único que puedo hacer es frenar un poco pero eso no hace mucho.

Debo coger las células de combustible para pasar a través del telepor

ZIP-ZAP

tal y coger mas energia, estoy tan cansado. ¡OH NO! ¡AQUI VIENE...AYUDA!

COMO JUGAR ZIP-ZAP:

El objeto del juego es sobrevivir tantos sectores (niveles) del planeta Hallucinor como sea posible. Debes hacer pasar el robot a través de las células de energia (cubos pequeños) para cogerlas. Cuando pasas una se movera automaticamente a su posición alrededor del teleportal y así poder activar el teleportal. Este debe estar totalmente energizado con las cuatro células en posición para poder transportarlo al próximo sector. Para ser llevado simplemente hay que pasar a través del teleportal energizado. Automaticamente será transportado al siguiente sector. Use su Blaster para defenderse de los alienígenas. Se puede reducir la velocidad en un tercio para hacer vueltas mas cerradas y eludir a los alienígenas. Usted empieza con 99 de energia en sus baterías que se gasta cuando se reduce la velocidad y cuando choca con un alien. Ya que se conecta el escudo protector que gasta 10 puntos de energia. Usted gana 10 unidades de energia cuando atraviesa el teleportal para llegar al siguiente sector, en ese momento el numero de bonos mostrado se añade a su puntuación. Cuanto mas viaje por los sectores del planeta mas inteligentes son los alienígenas. Tenga cuidado.

LA LINEA SUPERIOR:

Muestra de izquierda a derecha: el número de sectores que ha sobrevivido, los bonos de la puntuación, la puntuación mas alta. Además la segunda línea indica la energía que queda en sus baterías.

Puntuación: La puntuación de cada alienígena destruido es igual al número de sector en que esta. Los bonos se añadirán a su puntuación cuando salga del sector.

COMO CONTROLAR EL ROBOT:

Girar izquierda: se pueden usar las siguientes: CAPS SHIFT, X, V, N, SYMBOL SHIFT.

Girar derecha: Z, C, B, M, SPACE.

Frenar: cualquier tecla de la segunda fila.

Disparo: cualquiera de la tercera fila.

PARA RECOLECTAR CELULAS DE ENERGIA: Pase a través de ellas con el robot. Haciendo esto reactiva su atracción al teleportal para el que estan diseñados y se colocarán automaticamente alrededor del teleportal.

CARGA:

Ponga la cinta en el cassette, asegúrese